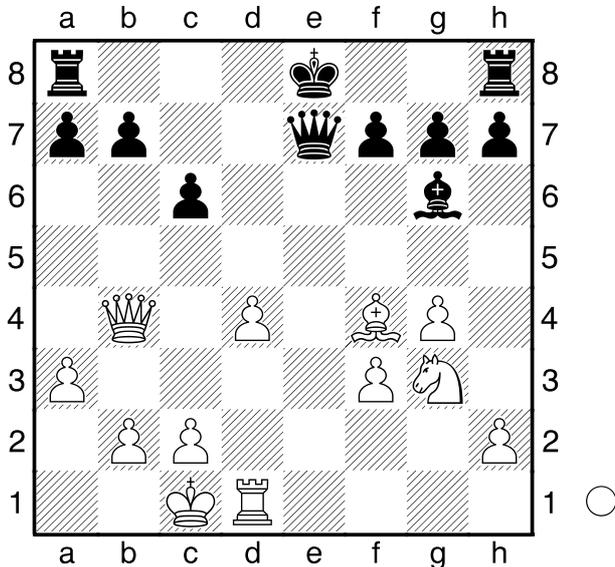


□ Fesselung(Reihe/Linie)

■ 1

[Husemann,D]



Weiß am Zuge gewinnt mit der Fesselung **1.Te1** die schwarze Dame und damit auch die Partie.

Bei einer Fesselung kann eine Figur sich nicht mehr bewegen, weil dahinter eine wertvollere steht.

Für Fesselungen auf Linien oder Reihen kommen Damen und Türme in Betracht.

Man unterscheidet zwischen absoluten Fesselungen, dann darf die Figur nicht ziehen, weil dahinter der König steht, und relativen, in denen die gefesselte Figur zwar ziehen dürfte, dies aber zu einer Materialeinbuße führen würde.

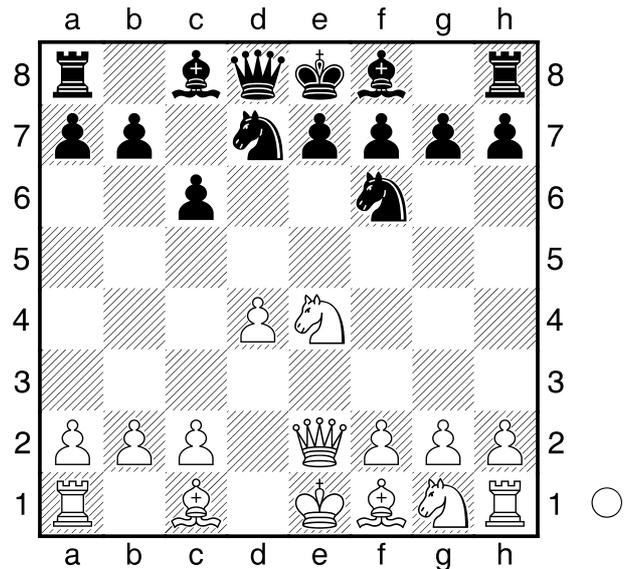
1-0

□ Fesselung (Reihe/Linie)

■ 2

[Husemann,D]

Weiß am Zuge gewinnt auch hier dank einer absoluten Fesselung: **1.Sd6#**



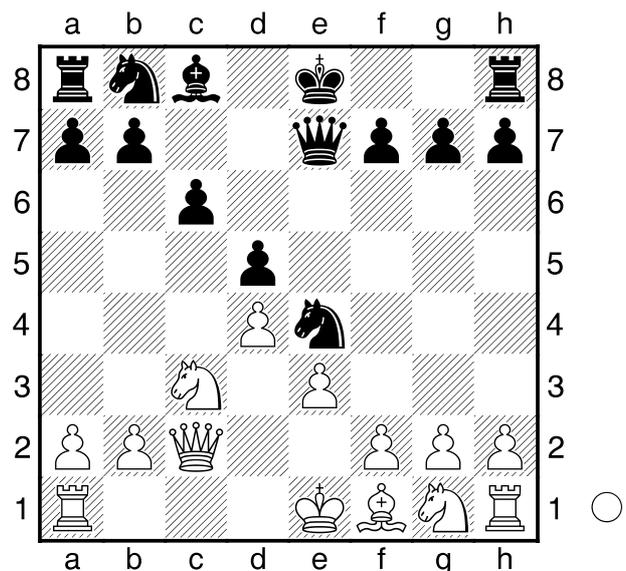
der schwarze Be7 kann wegen der Fesselung durch die De2 nicht den Springer schlagen.

1-0

□ Fesselung (Reihe/Linie)

■ 3

[Husemann,D]



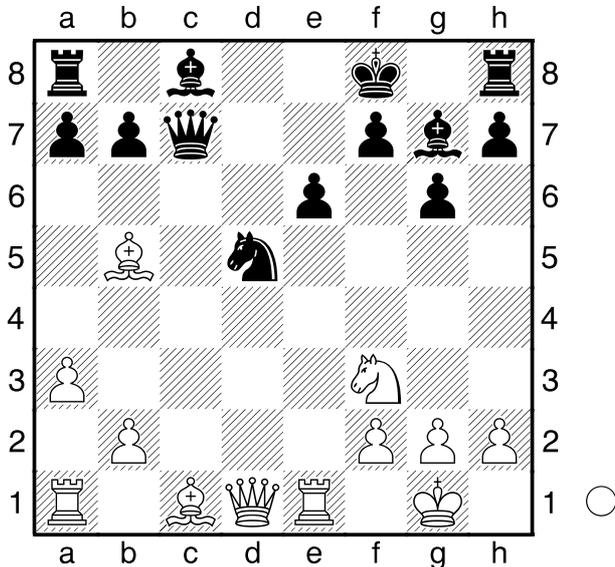
Weiß am Zuge kann hier mit **1.Sxd5!** eine Fesselung ausnutzen, da auf **cx d5** **2.Dxc8+** folgt.

1-0

□ Fesselung (Reihe/Linie)

■ 4

[Husemann,D]



Hier kann Weiß am Zuge aufgrund der Fesselung eine Figur gewinnen:
1.Dxd5! da sich **exd5?** wegen **2.Te8#** verbietet.

1-0

□ Fesselung (Reihe/Linie)

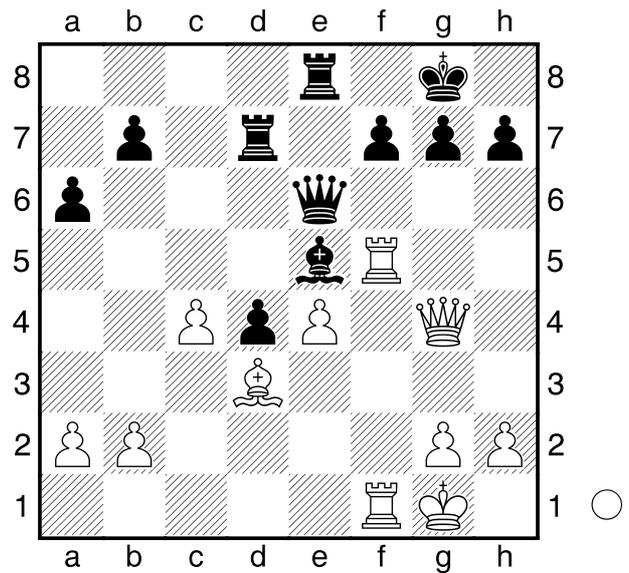
■ 5

[Husemann,D]

(Diagramm)

Weiß gewinnt hier mit Hilfe einer Kreuzfesselung: **1.Txe5! Dxe5**
 [1...Dxg4? 2.Txe8#]
2.Dxd7 und mit der Mehrfigur sollte Weiß keine Probleme haben.

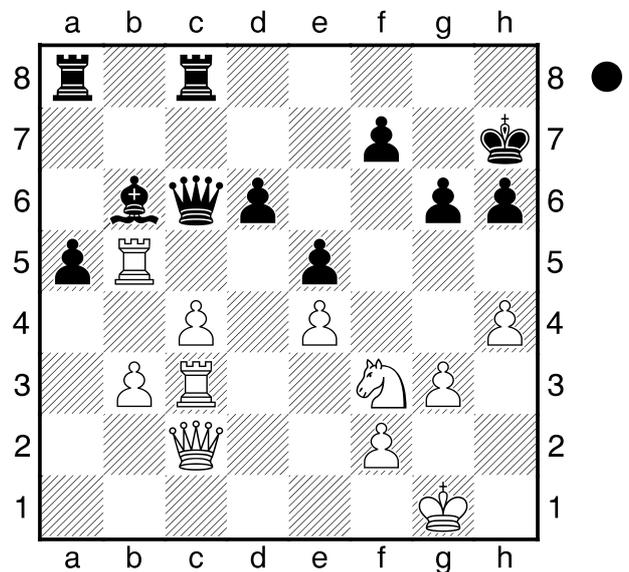
1-0



□ Fesselung (Reihe/Linie)

■ 6

[Husemann,D]



Hier kommt Schwarz am Zuge in Vorteil: **1...Ld4! 2.Td5**
 [2.Sxd4 exd4 3.Td3 Dxb5 nutzt die Fesselung des c-Bauern aus: 4.cxb5 Txc2-+]
 [2.Td3 Dxb5 gewinnt wegen der Fesselung den ganzen Turm: 3.cxb5 Txc2-+]

2...Lxc3 3.Dxc3 und nach dem
Qualitätsgewinn hat Schwarz klaren
Vorteil.

0-1